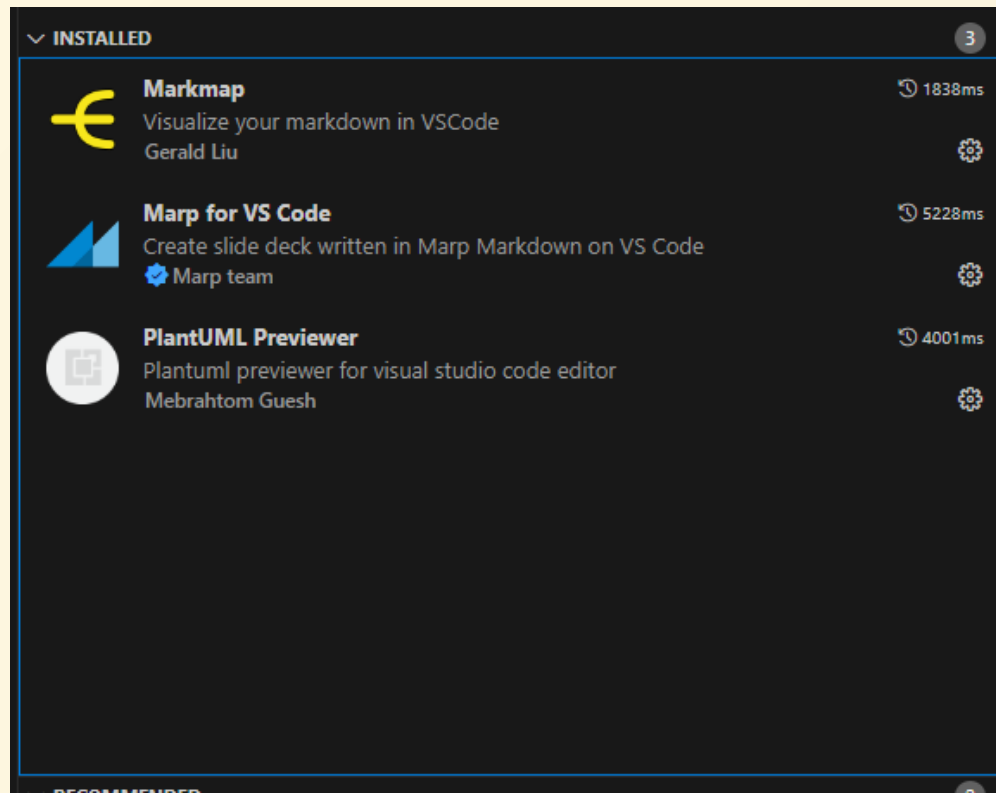


Tutorial

- 3 herramientas utilizadas en la práctica 9



Marp for VS Code

- *Instalar la extensión*
 - Abrir Visual Studio Code.
 - Ir a la pestaña de "Extensions" en la barra lateral izquierda.
 - Buscar "Marp" en la barra de búsqueda y seleccionar la extensión Marp for VS Code.
 - Hacer clic en "Install" para instalar.
- *Crear un nuevo archivo Markdown*
 - Crear un nuevo archivo Markdown (con extensión .md) en Visual Studio Code

Sintaxis de Marp

- Para las diapositivas: Utilizamos tres guiones - para separar diapositivas
- Para los títulos de diapositivas: Para agregar títulos a las diapositivas usamos un signo '#'
 - Depende el tamaño del título se usan varios signos '#'

- Para los diferentes tipos de letra se agregan de la siguiente manera

```
- **negritas**  
- *italika*  
- tachado  
- 'código'
```

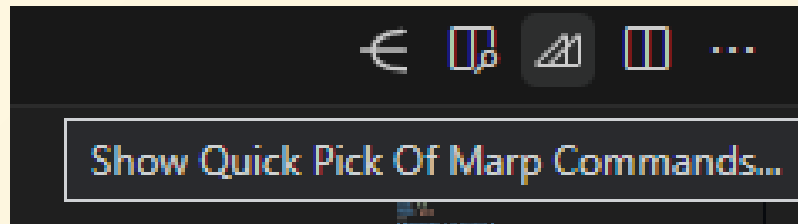
- Para agregar imagenes se guarda la imagen en la carpeta donde se esta elaborando la presentacion, y para agregarla utilizamos la forma '![width:800px](nombre de la imagen.png)'
- Para comentar se utiliza la siguiente forma '[comment]: < > (This is a comment, it will not be include)'

- Para agregar una tabla se escribe de la siguiente manera

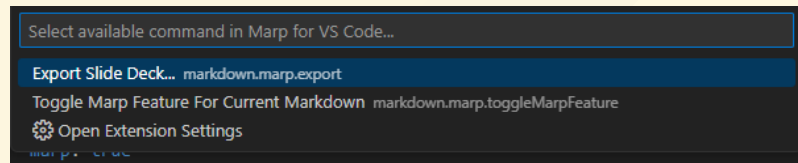
```
|Titulo 1|Titulo 2|  
|---|---|  
|celda 1|celda 2|  
|celda 3|celda 4|
```

Guardar las diapositivas elaboradas

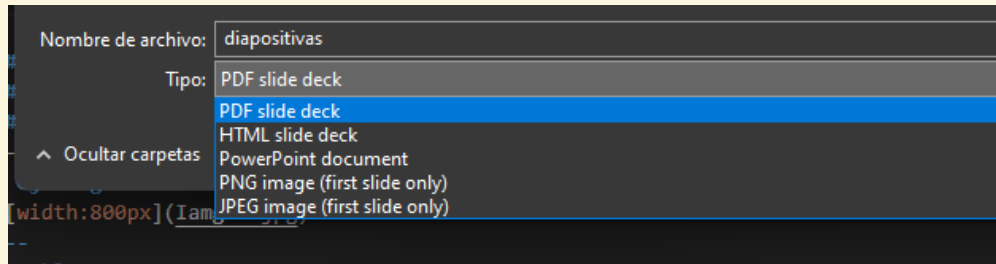
- Pulsamos en el ícono que aparece en la parte superior derecha



- Después pulsamos en dónde dice exportar



- Nos abra el explorador de archivos en la carpeta donde estamos realizando las diapositivas
- Se puede descargar de diversas formas, en nuestro caso usamos PDF



Markmap

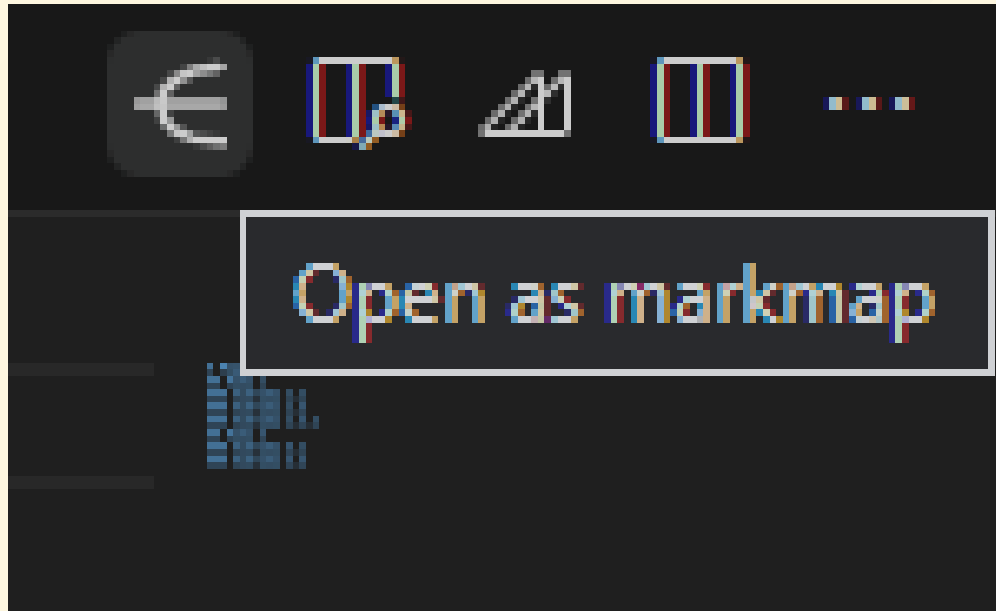
- *Instalar la extensión*
 - Utilizamos la misma forma que al instalar Marp for VS Code
- *Crear un nuevo archivo Markmap*
 - Crear un nuevo archivo Markdown (con extensión .md) en Visual Studio Code

Sintaxis de Markmap

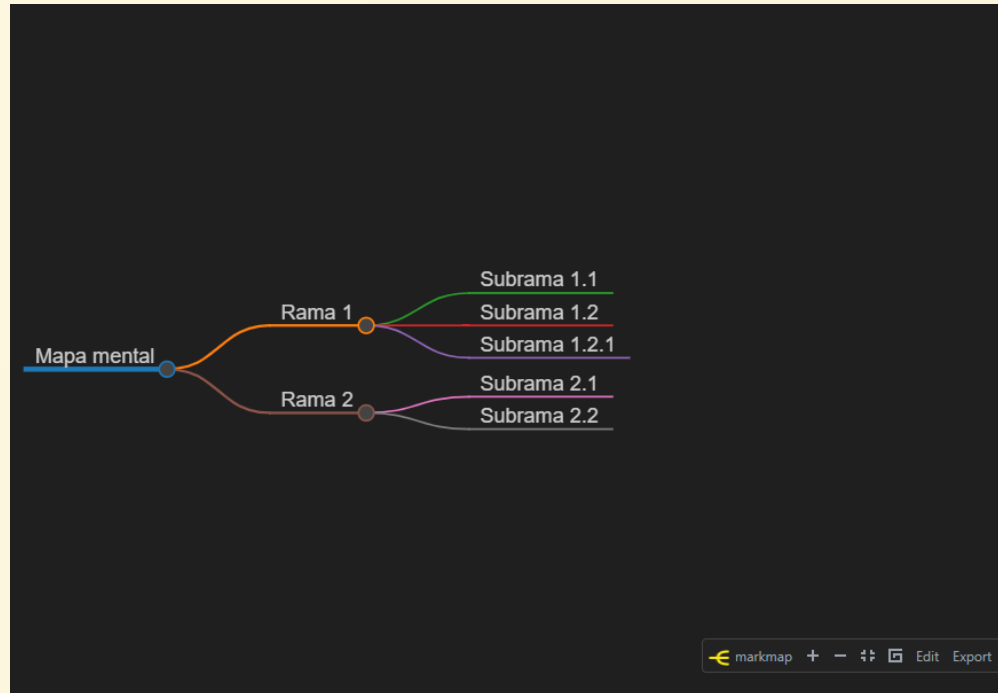
- Se escribe un texto de la siguiente manera

```
1  # Mapa mental
2  ## Rama 1
3  ### Subrama 1.1
4  ### Subrama 1.2
5  ### Subrama 1.2.1
6  ## Rama 2
7  ### Subrama 2.1
8  ### Subrama 2.2
```

- Para visualizarlo en manera de mapa mental:
- Nos vamos a la parte superior derecha presionando el ícono que tiene forma de tridente

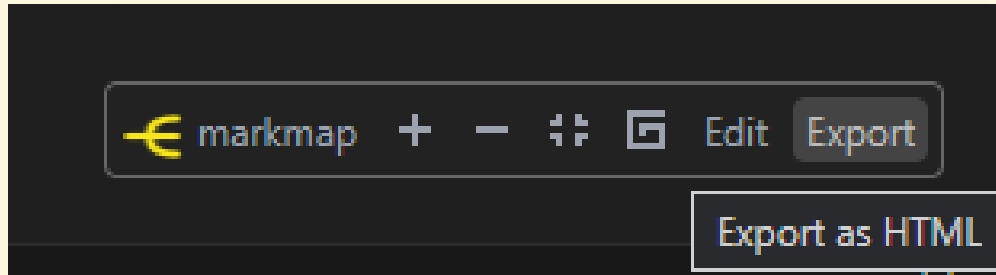


- Se vera de la siguiente forma

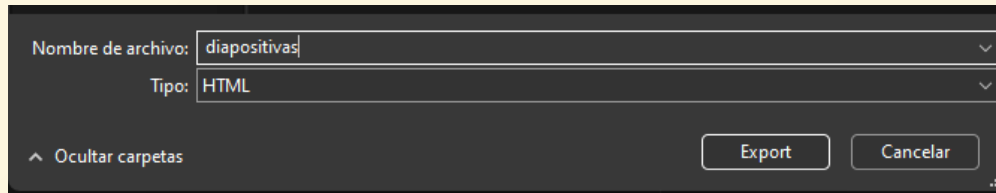


Descargar el mapa mental

- Para descargar el mapa, nos vamos a la parte inferior derecha, dónde dice 'Export'.



- Se abra el explorador de archivos en la carpeta donde estamos realizando el proyecto. Se exportara en un archivo HTML.



- Podremos ver el archivo en nuestro navegador.

PlantUML

- *Instalar la extensión*
 - Utilizamos la misma forma que al instalar Marp for VS Code
- *Crear un nuevo archivo PlantUML*
 - Crear un nuevo archivo Markdown (con extensión .md) en Visual Studio Code

Sintaxis de PlantUML

- Agregamos al inicio el siguiente texto
'@startuml scale 3'
- Para crear diagramas UML se utiliza la siguiente sintaxis:

```
class NombreDeLaClase {  
    Atributo1  
    Atributo2  
    + Método1()  
    - Método2()  
}
```


- Para imprimir se escribe lo siguiente:

```
Atributo1 <|---Metodo1  
Atributo2 <|---Metodo2
```

- Nosotros escribimos una clase abstracta y después ciertas clases, de la siguiente manera:

```
abstract class Poligono{  
    *area(): int  
    *perimetro(): int  
}  
class Triangulo{  
    -alpha, bbeta, gama: int  
    -a,b,c: float  
    -base, alt: float  
}  
class Cuadrilatero{  
    -alpha, bbeta, gama: int  
    -a,b: int  
    -base, alt: int  
}
```

- Para imprimir esa sintaxis, la imprimimos de la siguiente manera:

```
Poligono <|---Triangulo  
Poligono <|---Cuadrilatero
```

- Para poner que era una interfaz solo escribimos ': Interfaz' después del método, por ejemplo:

```
InstrumentoMusical <|---InstrumentoViento : Interfaz
```

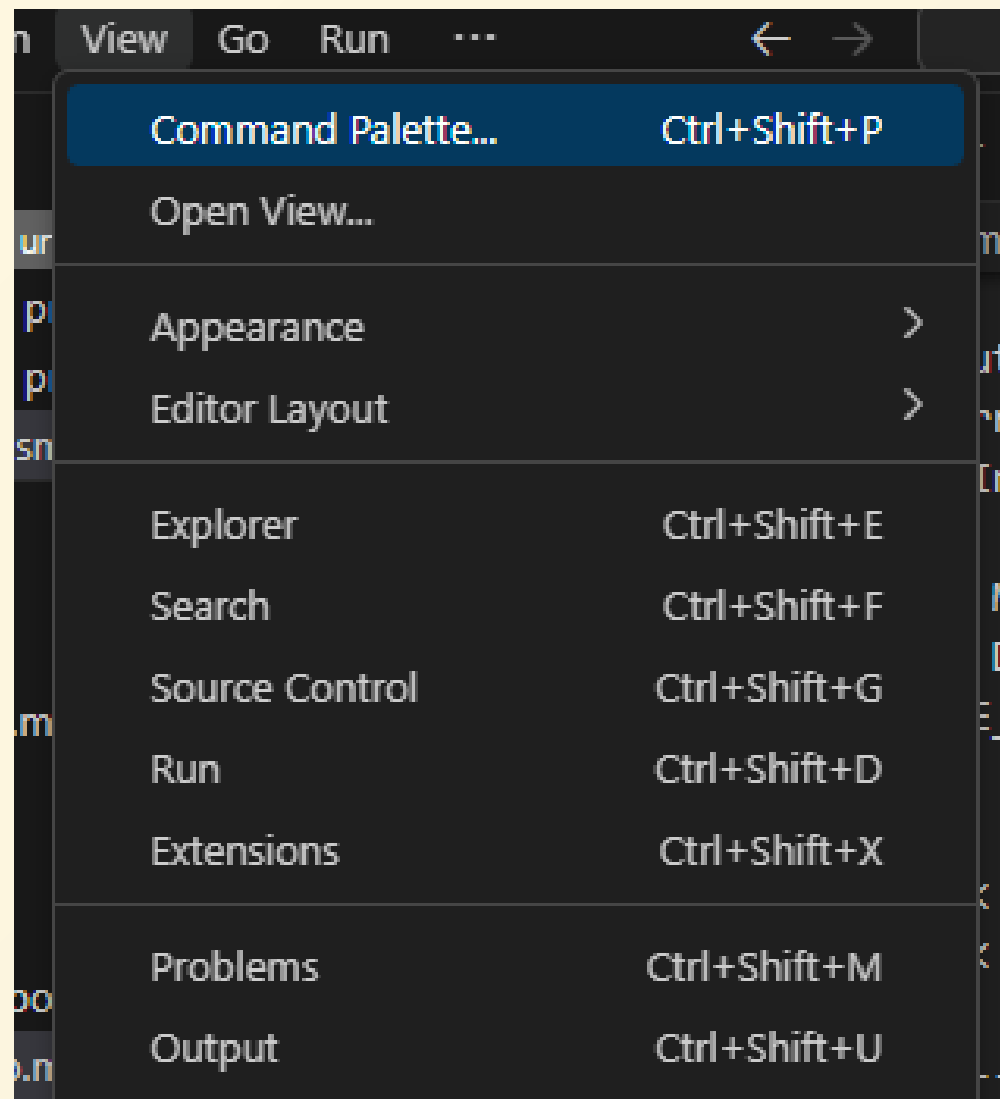
- Al final de todo lo que escribimos agregamos '@enduml'

Visualizar el diagrama UML

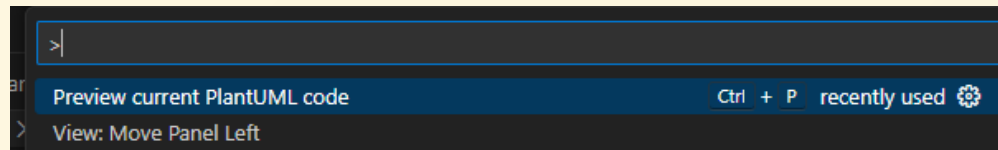
- Nos dirigimos a la parte superior izquierda, en el apartado 'View'



- Nos saldra los siguiente y seleccionaremos 'Command Palette'



- Seleccionamos 'Preview current PlantUML code'



- El diagrama se visualizara de la siguiente manera

